

Mü 2-Spieler Variante

von Roland Goslar

Diese 2-Spieler-Variante hat einen ganz besonderen Spielaufbau mit verdeckten Karten, einer Farbe weniger und einem Skat für den Krone-Spieler (einen Bonus von 4 Karten, mit denen er seine Hand optimieren kann und vorab Punkte vor sich ablegt). Die Wertung ist hingegen stark vereinfacht.

Die folgenden Regeln dienen als Ergänzung zum Hauptspiel:

UNGENUTZTES MATERIAL

Für diese 2-Spieler Variante braucht ihr nicht alle Marker und Karten des Grundspiels. Legt die folgenden Komponenten zurück in die Schachtel:

- Alle Karten einer Farbe und den entsprechenden Trumpf-Marker. (Tipp: Wechselt hierbei von Spieleabend zu Spieleabend ab, damit sich die Karten gleichmäßig abnutzen.)
- Schild-Anzeiger und alle Schild-Gebot-Marker.
- Alle oliven/braunen Gebot-Marker sowie die rosa Gebot-Marker mit 1 bis 4 Karten.



SPIELAUFBAU

1. Legt alle Trumpf-Marker für Zahlen und Kein-Trumpf an eine Seite der Spielfläche.
2. Legt die rosa Krone-Gebot-Marker für 5 bis 15 Karten daneben.
3. Reiht den Krone-Anzeiger, den Trumpf-Anzeiger und die 4 Farb-Trumpf-Marker in der Mitte auf. Lasst dabei etwas Platz zwischen dem Trumpf-Anzeiger und den Farb-Trumpf-Markern. Hierhin kommt der Skat. Später ist hier die Spielfläche.
4. Der Geber mischt die 48 Karten.
5. Er legt 6 Karten verdeckt in einer Reihe vor jeden Spieler. Jede Karte gehört entweder zu einer Farbe oder zum Großen- oder Kleinen-Trumpf.
6. Er gibt jedem Spieler 4 zusätzliche offene Karten. Jede wird in die passende Farbspalte gelegt, auf die bereits dort liegende verdeckte Karte. Sortiert die offenen Karten nach Zahlen.
7. Er gibt jedem Spieler 12 Karten als verdeckte Hand.
8. Er legt die übrigen 4 Karten als verdeckten, geheimen Skat in die Mitte.



Beispiel: Aufbau für 2 Spieler

Hand von
12 Karten



Gewonnene
Stiche

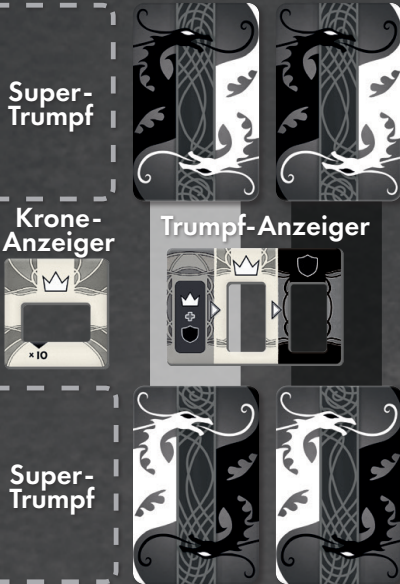


Zahl-Trumpf-
und
Kein-Trumpf-
Marker

X	40	X	40
4	30	9	30
3	30	8	30
2	30	7	20
1	20	6	30
10	36	15	46
9	34	14	44
8	32	13	42
7	30	12	40
6	28	11	38
5	26		

Rosa
Gebot-Marker
(ab 5 Karten)

2 Stapel von verdeckten Karten,
die zu je einer Trumpfart gehören



Skat von
4 Karten

Spielfläche

2 Stapel von verdeckten Karten,
die zu je einer Trumpfart gehören

4 Stapel von verdeckten und offenen Karten,
die zu je einer Farbe gehören



4 Farb-Marker

4 Stapel von verdeckten und offenen Karten,
die zu je einer Farbe gehören

Gewonnene
Stiche



Hand von
12 Karten



AUKTION

Beginnend mit dem Geber verläuft die Auktion wie gewohnt in Mü. Dabei legen die Spieler die ausgelegten Karten auf den zu ihrer Farbe passenden Stapel auf ihrer Seite.

Der Krone-Anzeiger kann dabei zwischen den Spielern hin- und herwandern oder ihr merkt euch wer gerade führt (mehr offene Karte und bei Gleichstand, wer zuerst diese Anzahl ausgelegt hat).

Nachdem beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben, legt der Führende den Krone-Anzeiger vor sich und platziert den passenden Gebot-Marker darin.

Alle seine offenen Karten, einschließlich der 4 zufälligen vom Aufbau, zählen zur Anzahl der gebotenen Karten. Verdeckte Karten zählen nicht dazu.

Der andere Spieler wird zum **Schild**.

Sonderfall: Falls beide Spieler keine einzige Karte offenlegen (über die 4 zufälligen hinaus), mischt ihr alle 48 Karten erneut und verteilt sie wieder, wie oben beschrieben.

WÄHLT DIE TRÜMPFE

0. Die **Krone** nimmt den gesamten **Skat** auf ihre verdeckte Hand. Dann wählt sie 4 beliebige Karten von ihrer verdeckten Hand aus und legt sie verdeckt auf ihren Punktestapel.
1. Das **Schild** wählt den **Kleinen-Trumpf**, indem es einen Trumpf-Marker in den Trumpf-Anzeiger platziert.
 - Wählt **Schild** eine **Farbe**, verschiebt ihr beide alle Karten (offene und verdeckte) von der Spalte dieser Farbe in eure **Kleiner-Trumpf-Spalte**. (Jetzt liegen also je 2 verdeckte Karten in dieser Spalte.)
 - Wählt **Schild** eine **Zahl**, verschiebt ihr alle offenen Karten mit dieser Zahl in die **Kleiner-Trumpf-Spalte**. Verdeckte Karten bleiben liegen!
2. Die **Krone** wählt den **Großen-Trumpf**, indem sie einen Trumpf-Marker in den Trumpf-Anzeiger platziert.
 - Wählt **Krone** eine **Farbe**, verschiebt ihr alle Karten in der Spalte dieser Farbe in die **Großer-Trumpf-Spalte**.
 - Wählt **Krone** eine **Zahl**, verschiebt ihr alle offenen Karten mit dieser Zahl in die **Großer-Trumpf-Spalte**.
3. Gibt es **Super-Trumpf** (Farbe und Zahl sind Trumpf), verschiebt ihr alle offenen Super-Trümpfe in die **Super-Trumpf-Spalte**.

Beispiel (nur für 1 Spielerseite)

1 Schild wählt "Gelb" als Kleinen-Trumpf und legt den gelben Trumpf-Marker in den Trumpfanzeiger.
Beide Spieler verschieben alle Karten von ihrer gelben Spalte in ihre Kleiner-Trumpf-Spalte.

2 Krone wählt "4" als Großen-Trumpf und legt den "4"er Trumpf-Marker in den Trumpfanzeiger.
Beide Spieler verschieben alle ihre ausliegenden "4"er in die Großer-Trumpf-Spalte.

3 Eine "Gelber 4" wäre in die Super-Trumpf-Spalte gelegt worden.
Im Anschluss werden noch die verdeckten Karten in der roten und grünen Spalte aufgedeckt und passend einsortiert.

4. Sind jetzt verdeckt liegende Karten nicht von einer Karte abgedeckt, werden diese nacheinander aufgedeckt (in welcher Reihenfolge bestimmt ihr Spieler) und jeweils sofort in ihre passende Spalte gelegt.

Hinweis: Es können jetzt höchstens in 6 Spalten Karten liegen. In keiner Spalte können nur verdeckte Karten liegen.

SPIELT STICHE

Das Stichspiel verläuft wie bisher mit eine paar kleinen Ergänzungen:

Der aktive Spieler kann jede zulässige Karte aus seiner verdeckten Hand oder von seinen offen ausliegenden Karten spielen. Er kann alle offenen Karte spielen, nicht nur die obersten. Verdeckte Karten sind unzulässig.

Nach jedem Stich guckt ihr, ob die obersten Karten von Stapeln verdeckt liegen. Falls ja, legt ihr sie offen und verschiebt sie in die passende Spalte (Farbe oder Trumpf).

Hinweis: Eine verdeckte Karte kann nie ausgespielt werden, selbst wenn sie in der geforderten Farbe-Spalte liegt.

WERTUNG

Falls die Krone ihr Punkteziel erfüllt, gewinnt Krone.

Falls nicht, gewinnt Schild.

- Falls Krone gewinnt, erhält Krone 10 Punkte.
- Falls Schild gewinnt, erhält Schild 5 Punkte.

Die Wertung von Kartenpunkten und Boni entfällt vollständig.

Ihr spielt solange, bis ein Spieler 30 Punkte erreicht und damit insgesamt gewinnt.

